

La navigation dans GestResto (Fiez-vous à l’image pour obtenir les informations pour chaque point sauf le #1 et le #15):

1. Authentification
   1. L’utilisation complète du programme dépend de l’authentification de l’utilisateur.
   2. La première fenêtre qui s’affichera est la fenêtre d’authentification. Cette fenêtre redirigera l’utilisateur aux fenêtres dont il a le droit de naviguer après qu’il se soit authentifié.
   3. Pour s’authentifier, l’utilisateur doit cliquer sur les boutons qui correspondent à des chiffres. Lorsqu’il a terminé, il clique sur le bouton continuer.
   4. Cette fenêtre validera les informations entrées et s’il y a eu un problème lors de l’authentification il y aura un message qui apparaitra pour indiquer la source d’erreur.
2. Page d’accueil après l’authentification
   1. Après l’authentification, le programme déterminera quel est le type d’employé qui tente de se connecter.
   2. Si l’utilisateur est un administrateur, il sera redirigé à la fenêtre d’accueil de l’administrateur qui est la fenêtre contenant la liste des actions que l’administrateur pourra exécuter.
   3. Si l’utilisateur est un serveur il sera redirigé à la fenêtre des commandes du serveur. Cette fenêtre va contenir la liste de toutes les commandes que le serveur authentifié a créées et qu’il n’a pas fermées.
3. Liste des commandes en cours
   1. Lorsque le serveur clique sur le bouton ajouter, le programme affichera la page d’ajout de commande.
   2. Le serveur aura besoin de sélectionner au moins une table et lorsque ça sera fait il pourra cliquer sur le bouton créer.
   3. Il y aura de la validation sur la sélection des tables puisqu’il faut obligatoirement une table pour créer une commande. Le programme affichera un message si le serveur n’a pas sélectionné de table.
4. Gestion d’une commande.
   1. Après avoir créé la commande, le programme affichera la page de gestion de la commande.
   2. Le serveur pourra ainsi gérer cette commande qu’il vient juste de créer en ajoutant les nouveaux clients qui viennent d’arriver.
5. Gestion d’une commande.
   1. Si le serveur clique sur une des commandes de la liste, le programme affichera la fenêtre de gestion de la commande pour lui permettre de modifier la liste d’item choisi pour chacun des clients et pour éventuellement faire payer un client.
6. Paiement.
   1. Si un client est prêt à payer, le serveur sélectionne dans la liste de commande la commande dont le client fait partie et il sélectionne le client dans la liste de client de la commande choisi.
   2. Lorsque le client est sélectionné, le serveur clique sur le bouton payer et le programme affichera la page de paiement du client.
   3. Cette page va contenir tous les items que le client a choisis et toutes les options de paiement que le restaurant propose. Le serveur pourra entrer le montant à faire payer et il choisira la méthode de paiement.
   4. Aucune modification dans la base de données ne sera effectuée sur cette page puisque le développement de la partie paiement n’a pas été développé pour fonctionner avec un réel système de paiement.
7. Fonction retour.
   1. Pour toutes les fenêtres du programme, excluant la fenêtre d’authentification, la fenêtre de la liste des commandes et la fenêtre des options d’administration, il y a un bouton retour qui permet simplement de revenir à la fenêtre précédente.
   2. Par exemple, si le serveur modifie une commande et qu’il veut en modifier une autre, il a simplement besoin de cliquer sur le bouton retour et la fenêtre de la liste des commandes s’affichera.
   3. Le bouton retour affichera un message de confirmation si l’utilisateur n’a pas enregistré les modifications qu’il a apportées sur un enregistrement de n’importe quel page d’administration.
8. Gestion des employés.
   1. Lorsque l’administrateur clique sur le bouton de gestion d’employés, le programme le redirigera à la fenêtre de gestion des employés.
   2. L’administrateur pourra ajouter un employé et modifier un employé.
   3. Si l’administrateur veut créer un nouvel employé, il doit cliquer sur le bouton ajouter en bas de l’interface et un enregistrement sera créé et automatiquement sélectionné pour permettre l’insertion des données.
   4. Pour modifier les informations, l’administrateur a simplement besoin de sélectionner un employé dans la liste à droite et tous les champs se rempliront avec les informations de l’employé sélectionné.
   5. Pour naviguer dans les champs de texte il suffit de cliquer sur le premier champ et avec la touche « TAB » de votre clavier, vous accèderez au prochain champ de la page.
   6. Après avoir modifié les informations, l’administrateur doit cliquer sur le bouton Enregistrer en bas pour que les modifications prennent effet.
   7. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
9. Gestion des items.
   1. En cliquant sur le bouton de gestion des items, l’administrateur sera redirigé à la fenêtre de gestion des items.
   2. L’administrateur pourra ajouter et modifier des items de la liste.
   3. Si l’administrateur veut créer un nouvel item, il doit cliquer sur le bouton ajouter en bas de l’interface et un enregistrement sera créé et automatiquement sélectionné pour permettre l’insertion des données.
   4. Pour modifier les informations d’un item, l’administrateur a simplement besoin de cliquer sur un item de la liste à droite et les champs prendront la valeur des informations de l’item sélectionné.
   5. L’administrateur doit indiquer la catégorie que fera partie l’item qui est en cours de modification.
   6. Pour définir des prix pour un item, l’administrateur doit ajouter des formats à l’item en cour de modification. Il peut donc définir un prix et un format à l’item.
   7. Après la modification, il a simplement besoin de cliquer sur le bouton Enregistrer pour que les changements prennent effet dans la base de données.
   8. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
10. Gestion des catégories.
    1. Si l’administrateur veut modifier les catégories qu’il a créées et qu’il est en train de gérer les items de sa liste, il n’a pas besoin de revenir en arrière puisqu’il a un bouton lui permettant de se rendre à la fenêtre de gestion des catégories.
    2. Pour naviguer dans les champs de texte il suffit de cliquer sur le premier champ et avec la touche « TAB » de votre clavier, vous accèderez au prochain champ de la page.
    3. Il pourra donc modifier et ajouter des catégories et en cliquant sur le bouton retour il reviendra à la fenêtre de gestion des items.
    4. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
11. Gestion des formats.
    1. Pour définir des formats qu’il offre comme un grand format, un petit, un grand et plusieurs autres, l’administrateur peut se rendre à la fenêtre de gestion des formats.
    2. Il pourra ajouter et modifier des formats.
    3. Si l’administrateur veut créer un nouveau format, il doit cliquer sur le bouton ajouter en bas de l’interface et un enregistrement sera créé et automatiquement sélectionné pour permettre l’insertion des données.
    4. Pour modifier les informations d’un format, l’administrateur a simplement besoin de cliquer sur un format de la liste à droite et les champs prendront la valeur des informations du format sélectionné.
    5. Pour naviguer dans les champs de texte il suffit de cliquer sur le premier champ et avec la touche « TAB » de votre clavier, vous accèderez au prochain champ de la page.
    6. Après la modification, il a simplement besoin de cliquer sur le bouton Enregistrer pour que les changements prennent effet dans la base de données.
    7. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
12. Gestion des tables.
    1. L’administrateur peut se définir des tables dans son restaurant pour permettre aux serveurs de différencier les commandes et pour diviser le restaurant en sections.
    2. En cliquant sur le bouton de gestion des tables, le programme affichera la page de gestion des tables.
    3. Si l’administrateur veut créer une nouvelle table, il doit cliquer sur le bouton ajouter en bas de l’interface et un enregistrement sera créé et automatiquement sélectionné pour permettre l’insertion des données.
    4. Pour modifier les informations d’une table, l’administrateur a simplement besoin de cliquer sur une table de la liste à droite et les champs prendront la valeur des informations de la table sélectionnée.
    5. Pour naviguer dans les champs de texte il suffit de cliquer sur le premier champ et avec la touche « TAB » de votre clavier, vous accèderez au prochain champ de la page.
    6. Après la modification, il a simplement besoin de cliquer sur le bouton Enregistrer pour que les changements prennent effet dans la base de données.
    7. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
13. Gestion des informations du restaurant.
    1. Pour pouvoir identifier son établissement, l’administrateur voudra donner des informations à son restaurant comme le nom, l’adresse, le numéro de téléphone, etc.
    2. L’administrateur a simplement besoin de cliquer sur le bouton de gestion des informations du restaurant et le programme affichera les champs remplis avec les informations actuelles du restaurant.
    3. Lorsque la page a changé, l’administrateur entre les informations de son restaurant dans les champs appropriés et il pourra cliquer sur le bouton Enregistrer en bas de la fenêtre lorsqu’il aura fini les modifications.
    4. Pour naviguer dans les champs de texte il suffit de cliquer sur le premier champ et avec la touche « TAB » de votre clavier, vous accèderez au prochain champ de la page.
    5. Après la modification, il a simplement besoin de cliquer sur le bouton Enregistrer pour que les changements prennent effet dans la base de données.
    6. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
14. Gestion des catégories.
    1. Pour pouvoir différencier les items que le restaurant propose, il y a une section de catégories.
    2. L’administrateur peur s’y rendre en cliquant sur le bouton de gestion des catégories.
    3. À partir de cette fenêtre, l’administrateur pourra créer et modifier des catégories.
    4. Si l’administrateur veut créer une nouvelle catégorie, il doit cliquer sur le bouton ajouter en bas de l’interface et un enregistrement sera créé et automatiquement sélectionné pour permettre l’insertion des données.
    5. Pour modifier les informations d’une catégorie, l’administrateur a simplement besoin de cliquer sur une catégorie de la liste à droite et les champs prendront la valeur des informations de la catégorie sélectionnée.
    6. Pour naviguer dans les champs de texte il suffit de cliquer sur le premier champ et avec la touche « TAB » de votre clavier, vous accèderez au prochain champ de la page.
    7. Après la modification, il a simplement besoin de cliquer sur le bouton Enregistrer pour que les changements prennent effet dans la base de données.
    8. Le programme fera une validation avant d’effectuer l’enregistrement en indiquant les champs qui ne sont pas valide et en affichant un exemple de champ valide.
15. Déconnexion.
    1. Toutes les fenêtres, excluant la fenêtre d’authentification, contiennent un bouton de déconnexion.
    2. Ce bouton permet à l’utilisateur, peu importe son type, de se déconnecter pour laisser la place à un autre utilisateur.
    3. Il y a une validation pour vérifier si les modifications de la fenêtre courante ont été enregistrées et lorsque c’est vérifié, il change la fenêtre pour celle de l’authentification.
    4. S’il y a des modifications non enregistré le programme affichera un message de confirmation pour savoir si l’utilisateur veut se déconnecter sans sauvegarder.